



Szanowni Państwo,

przekazujemy do wykorzystania program rozwijający zainteresowania czytelnicze w klasach IV – VIII *„Zakoduj się na czytanie”*, który został opracowany w ramach pracy Sieci współpracy i samokształcenia nauczycieli bibliotekarzy, działającej w Centrum Edukacji Nauczycieli w Suwałkach w roku szkolnym 2019/20. Program można modyfikować w zależności od potrzeb indywidualnych ucznia oraz warunków pracy w bibliotece szkolnej. Ten trudny czas umożliwia przemyślenie propozycji działań i elastyczne wykorzystanie go w przyszłym roku szkolnym.

Program rozwijający zainteresowania czytelnicze

„Zakoduj się na czytanie”

Opracowano w ramach pracy Sieci współpracy i samokształcenia nauczycieli bibliotekarzy, działającej w Centrum Edukacji Nauczycieli w Suwałkach w roku szkolnym 2019/20.

Autorzy programu:

1. Barbara Radziszewska – koordynator sieci, Centrum Edukacji Nauczycieli w Suwałkach
2. Iwona Kłoczko – Szkoła Podstawowa w Raczkach
3. Alicja Piaścik – Szkoła Podstawowa nr 7 w Suwałkach
4. Urszula Pałyśńska – Szkoła Podstawowa nr 7 w Suwałkach
5. Halina Gładkowska – Szkoła Podstawowa nr 10 w Suwałkach
6. Anna Puczyłowska – Szkoła Podstawowa nr 10 w Suwałkach
7. Alicja Oszkinis – Zespół Szkół nr 4 w Suwałkach
8. Agata Szaryńska – Sidorowicz – Państwowa Szkoła Muzyczna I i II stopnia w Suwałkach
9. Janina Jasińska – Szkoła Podstawowa w Raczkach
10. Waldemar Juchniewicz – Szkoła Podstawowa nr 9 w Suwałkach
11. Zofia Godlewska – Szkoła Podstawowa w Kolnicy
12. Grażyna Jacewicz – Szkoła Podstawowa nr 4 w Suwałkach
13. Marta Osińska – Szkoła Podstawowa nr 4 w Suwałkach
14. Andrzej Bartoszewicz – Zespół Szkół nr 6 w Suwałkach

Spis treści

I. Wstęp	4
II. Adresaci.....	6
III. Liczba godzin:	6
IV. Cele ogólne.....	6
V. Cele szczegółowe zapisane w formie efektów.....	7
VI. Plan realizacji:	8
VII. Ewaluacja	14
IX. Źródła/ literatura/ bibliografia	15

I. Wstęp

Biblioteka szkolna jest doskonałym miejscem do rozwijania uczniowskich kompetencji, przyczynia się do wzmocnienia efektywności w rozwoju intelektualnym, emocjonalnym, duchowym i społecznym każdego ucznia.

Jednym z ważnych zadań nauczyciela, wyartykułowanych w przepisach prawa oświatowego, jest rozbudzanie indywidualnych zainteresowań ucznia, jak również wyrabianie i pogłębianie nawyku czytania i uczenia się. Aby wzmocnić działania szkoły sprzyjające zwiększeniu aktywności czytelniczej oraz kształtowaniu postawy dojrzałego i odpowiedzialnego czytelnika, został opracowany program „Zakoduj się na czytanie” przeznaczony dla uczniów klas IV-VIII.

Zmiany zachodzące w otaczającym nas świecie pokazują, że coraz większego znaczenia w edukacji nabiera łączenie elementów nauczania i uczenia się z humanistycznym podejściem do ucznia. Zgodnie z koncepcją pedagogiki humanistycznej istnieje potrzeba zorganizowania takiego procesu kształcenia, który wyposaży uczniów w odpowiednie umiejętności i jednocześnie nadąży za potrzebami rynku pracy. W związku z tym opracowany program cechuje interdyscyplinarność, ponadprzedmiotowy charakter procesu nauczania i uczenia się. Integracja wiedzy z różnych dziedzin, przyczynia się do rozwijania kompetencji kluczowych ucznia, tak potrzebnych w dobie współczesnej cywilizacji.

Program zawiera spiralny układ treści, w rozumieniu stopniowania trudności, a także powtarzania i utrwalania wiedzy oraz umiejętności. Wdrożenie programu poprzez łączenie elementów treści w całość, stwarza uczniowi warunki do pełniejszego rozwijania szeroko rozumianej aktywności własnej.

Program, bazując na tekstach literackich, kładzie nacisk na innowacyjne metody pracy z uczniem takie jak: booktalking, czytanie wrażeńowe, storytelling, kamishibai oraz metody aktywizujące, dzięki czemu rozwija twórcze umiejętności, kreatywne myślenie, rozbudza ciekawość poznawczą. Fundamentem wprowadzonych innowacyjnych, aktywnych metod nauczania jest przeniesienie odbiorcy literatury z rzeczywistości w „rysowane historią obrazy” poprzez ożywienie tekstu literackiego za pomocą ruchu na siedząco, gestu, mimiki oraz ciekawej, atrakcyjnej narracji, spójnej, logicznie układającej się w całość treść, jak również bazowanie na wyobraźni i emocjach słuchacza takich jak: smutek, radość, gniew, ciekawość, podziw, zaskoczenie czy zachwyt. Program, na przykładzie działań głównego bohatera z literatury, pozwala modelować właściwe zachowania ucznia, zrozumieć wartości, reguły i zasady postępowania w codziennym życiu. Poprzez inicjowanie zaproponowanych

w programie zabaw, zajęć oraz różnorodnych przedsięwzięć z wykorzystaniem tekstu, nauczyciel staje się inspiratorem rozwoju procesu nauczania i uczenia się, wprowadza uczniów w świat literatury, ugruntowuje ich zainteresowania oraz wyposaża w kompetencje potrzebne do krytycznego odbioru utworów literackich i innych tekstów kultury.

Ważnym elementem metodycznym podczas wdrażania treści programu jest wykorzystanie technologii informacyjnej i komunikacyjnej. Internet jako źródło informacji, aplikacji, programów, grafiki, animacji, dźwięku, obrazu, filmów sprzyja zwiększeniu zaangażowania w proces nauczania i uczenia się, pomaga w rozpoznawaniu własnych predyspozycji ucznia, rozwijaniu zainteresowań oraz kierowaniu własnym rozwojem, jest źródłem inspiracji. Dzieci i młodzież szybciej i łatwiej uczą się, kiedy informacje są przekazywane w atrakcyjnej, ciekawej dla nich formie. Szkoła ma stwarzać uczniom warunki do nabywania wiedzy i umiejętności potrzebnych do rozwiązywania problemów z wykorzystaniem metod i technik wywodzących się z informatyki, w tym logicznego myślenia, wyszukiwania i wykorzystywania informacji z różnych źródeł, posługiwania się komputerem m.in. do pracy nad tekstem, przetwarzania informacji i jej prezentacji w różnych postaciach.

Dopełnieniem programu jest opracowany wybrany zestaw zabaw literackich, krótkich form pracy z czytelnikiem, które dostosowane są do wieku, potrzeb i możliwości indywidualnych ucznia.

Proces edukacyjny jest motywujący wtedy, gdy uczniowie pracują nieschematycznie, alternatywnymi metodami dostosowanymi do ich indywidualnych potrzeb i możliwości. Uczniowie potrzebują w szkole poczucia sensu i celu nauki, uświadomienia, po co się uczą oraz do czego im się ta wiedza i umiejętności przydadzą. Poczucie autonomii, kiedy uczeń sam może zdecydować o doborze interesujących go zagadnień, sposobie uczenia się, a także sprawczość kształtują twórczy potencjał. Motywują do wyjścia poza schematy, rozwijają ciekawość, wzbudzają zaangażowanie, emocje i pasję.

Możliwa jest modyfikacja programu w zależności od potrzeb i sytuacji.

II. Adresaci

Program skierowany jest do uczniów szkoły podstawowej klas IV – VIII.

III. Liczba godzin - 30

IV. Cele ogólne:

1. Przygotowanie uczniów do samokształcenia i świadomego wyszukiwania, selekcjonowania i wykorzystywania informacji z różnych źródeł, z zastosowaniem technologii informacyjno – komunikacyjnej.
2. Wprowadzenie uczniów w świat literatury, ugruntowanie ich zainteresowań czytelniczych oraz wyposażenie w kompetencje czytelnicze potrzebne do krytycznego odbioru utworów literackich i innych tekstów kultury.
3. Wspieranie ucznia w rozpoznawaniu własnych predyspozycji i określaniu drogi dalszej edukacji.
4. Kształtowanie kompetencji kluczowych uczniów na zajęciach bibliotecznych.
5. Rozbudzanie indywidualnych zainteresowań uczniów oraz wyrabianie i pogłębianie nawyku czytania i uczenia się.
6. Kształtowanie umiejętności spędzania wolnego czasu.
7. Tworzenie warunków do rozwoju i aktywności, w tym kreatywności uczniów.
8. Wprowadzanie uczniów w świat wartości, w tym ofiarności, współpracy, solidarności, altruizmu, patriotyzmu i szacunku dla tradycji, wskazywanie wzorców postępowania i budowanie relacji społecznych, sprzyjających bezpiecznemu rozwojowi ucznia (rodzina, przyjaciele).
9. Rozwijanie umiejętności krytycznego i logicznego myślenia, rozumowania, argumentowania i wnioskowania.
10. Doskonalenie umiejętności dokonywania świadomych i odpowiedzialnych wyborów w trakcie korzystania z zasobów dostępnych w internecie, krytycznej analizy informacji, bezpiecznego poruszania się w przestrzeni cyfrowej, w tym budowania relacji w sieci opartych na wzajemnym szacunku
11. Kształtowanie uniwersalnych umiejętności życiowych – zdolność radzenia sobie ze zmianą, uczenia się nowych rzeczy, zachowania równowagi.

V. Cele szczegółowe zapisane w formie efektów:

Uczeń:

1. Rozpoznaje własne predyspozycje i zainteresowania, w tym czytelnicze.
2. Potrafi aktywnie, kreatywnie rozwijać się.
3. Rozwija uniwersalne kompetencje życiowe.
4. Skutecznie komunikuje się w różnych sytuacjach.
5. Potrafi negocjować, formułować własne sądy, argumentuje wybór.
6. Potrafi samodzielnie planować analizować, interpretować, czym przyczynia się do zwiększenia motywacji do podejmowania dalszych działań rozwojowych.
7. Skutecznie rozwiązuje problemy.
8. Porządkuje i wykorzystuje informacje z różnych źródeł.
9. Potrafi odpowiedzialnie i krytycznie odbierać informacje pochodzące z różnych środków masowego przekazu, w tym z internetu.
10. Bezpiecznie porusza się w przestrzeni cyfrowej.
11. Analizując teksty literackie utrwala właściwe postawy, wartości, dokonuje refleksji własnych działań.
12. W sposób efektywny wykorzystuje wolny czas.
13. Potrafi aktywnie i odpowiedzialnie współpracować w zespole.
14. Praktycznie wykorzysta nabytą wiedzę i umiejętności.

VI. Plan realizacji:

Lp.	Tematyka/ zagadnienie	Treści	Formy i metody pracy	Czas trwania zajęć	Materiały dydaktyczne
1.	„Nie kupuj kota w worku”, czyli o perswazyjnej funkcji języka reklamy.	• Specyfikę języka reklamy określają trzy czynniki: adresaci, rodzaj reklamowanego produktu i medium, za pomocą którego reklama jest przekazywana. • Etapy przekazu reklamowego. • Przegląd językowych środków perswazji stosowanych w reklamach.	• Opracowanie sloganu reklamującego bibliotekę szkolną. Burza mózgów. Dyskusja. Praca indywidualna, w grupach. • Filmik. Praca zespołowa. Wykorzystanie narzędzi TIK.	45 min. 45 min.	Prezentacja multimedialna „Perswazyjna funkcja języka reklamy”. (Melchior Wańkowicz, Jerzy Bralczyk, Marek Kochan)
2.	Bajki terapeutyczne.	• Problemy, konflikty, lęki, kompleksy, porażki, trudności dnia codziennego. • Stop hejtowi. • Kreowanie samego siebie, pozytywnego myślenia, kontrola nad emocjami, przyjaźń, atmosfera, odpowiedzialność.	• Układanie treści bajki. Prezentacja bajki. Storytelling, czytanie wrażeń, booktalking, metody aktywizujące. Praca zespołowa. • Ilustracja – emocje: czy mogą zmienić to co czuję? Praca plastyczna. Forma indywidualna.	45 min. 45 min.	„Ja na pewno dziś nie sprzątam” w: Bajkoterapia czyli bajki – pomagajki dla małych i dużych s.189-200. Agnieszka Łaszczych : Stop hejtowi. Biblioteka w Szkole nr 1/2019 s. 36 – 39. Katarzyna Szewczyk : Co oni czują. Biblioteka w Szkole nr 1/2020 s. 28 - 29. Elżbieta Kasprzyszak : Jak osiągnąć radość życia? Biblioteka w Szkole nr 4/2019 s. 28 – 29.

		(ustalenie zakresu kłopotów). • Ustalenie mocnych stron, (co potrafię najlepiej), podjęcie działania (czynności zmierzające do osiągnięcia pozytywnych efektów). • Wpływ muzyki na emocje.			
4.	Historia rodziny – to historia regionu.	• Poznanie historii własnej rodziny. • Wspólnota sąsiedzka. • Wartość wzajemnego połączenia więzi rodzinnych, regionalnych i narodowych – historia, losy, tradycja, kultura.	• Wystawa zdjęć rodzinnych - pamiątkowych. Praca grupowa. • Opowieść o historii mojej rodziny. Metody aktywizujące.	45 min. 45 min.	Suwalskie rody.T.1 Suwałki 2012. Biografie. Joanna Hoffmann: Co to jest genealogia? Monika Kulka : Zabawy wychowujące ku wartościom – miłość przyjaźń. Świetlica w Szkole nr 5/2019 s. 24 - 25.
5.	Bohaterowie ulubionej książki w komiksie.	• Budowa i forma komiksu (autor, tytuł, ilustrator, rodzaj czcionki), rola szaty graficznej, tekstu, języka –krótkie wypowiedzi wyrażające emocje, wyrazy dźwiękonaśladowcze, kultura języka. • Aplikacje komputerowe do tworzenia komiksu; • Street art.	• Tworzenie komiksu - samodzielny wybór książki do indywidualnego opracowania komiksu. • Konkurs na najciekawszą pracę.	45 min. 45 min. 45 min.	Prezentacja znanych komiksów. Obejrzenie fragmentu filmu „Mój Vincent”. Juliusz Wasilewski : Komiks nieoceniony sprzymierzeniec. Biblioteka w Szkole nr 1/2020 s. 2. Edyta Bystroń : Jak prowadzić warsztaty komiksowe? : poradnik. Biblioteka w Szkole nr 1/2020 s. 3 – 7.
6.	„Jabłko w roli głównej”.	• Rola warzyw i owoców w codziennej diecie. • Witaminy w różnych produktach. • Kaloryczność produktów.	• Drama na podstawie wiersza „Na straganie”. • Zdrowe danie – przepis, praca indywidualna.	45 min. 45 min.	Wiersz „Na straganie”. Prezentacja piramidy żywieniowej. Przegląd książek o tematyce

		• Błędy żywieniowe. • Znaczenie aktywności fizycznej dla zdrowia.	• Wykonanie planszy nt. zdrowego stylu życia „Mój dzień” –zegar, forma zespołowa. • Wyszukiwanie w internecie informacji o ilości kalorii w różnorodnych produktach.	45 min.	kulinarnej. Plansza o zdrowym trybie życia. Wykorzystanie technologii informacyjnej – dostępne aplikacje. Dbam o zdrowie : Świetlica w Szkole nr 2/2019 s. 26
7.	Znani ludzie wokół nas.	• Opowieść o życiu i twórczości wybranej postaci z wykorzystaniem storytellingu. • Prezentacja twórczości.	• Gra dydaktyczna, quizy z wykorzystaniem TIK. • Symulacja wywiadu ze znaną osobą. Praca grupowa.	45 min. 45 min.	Pisarze, poeci, twórcy, znane postacie historyczne.
8.	Aplikacje filmowe w bibliotece.	• Rodzaje gatunków filmowych. • Literackie adaptacje filmowe. • „Top 10” – filmy warte polecenia/ranking filmów/. • Bohater literacki. • Publikowanie wizerunku – RODO.	• Opracowanie krótkiego filmu utworzonego za pomocą aplikacji sieciowych – praca w grupach. • Wykonanie fiszek – hasła filmowe – praca zespołowa. • Prezentacja opracowanych filmów.	45 min. 45 min. 45 min.	„Biblioteka w Szkole” nr 5/2017, s. 14-17. Słowniki tematyczne. Wybór stylu programu i utworzenie filmiku. Wyszukiwanie, selekcjonowanie i wykorzystywanie informacji nt. filmu /reżyser, rola muzyki, wyjaśnienie pojęć filmowych/.
9.	Style uczenia się.	• Charakterystyka poszczególnych stylów uczenia się – wzrokowcy, słuchowcy, czuciowcy /kinestetycy. • Zapamiętywanie a style uczenia się. • Test badający styl uczenia się przeznaczony dla uczniów klas	• Czy potrafię się uczyć? – test. • Jak skutecznie uczyć się? – puzzle/rozsypanka wyrazowa.	45 min. 45 min.	Rozpoznaj swój styl uczenia się: charakterystyczne zachowania dla wzrokowca, słuchowca i czuciowca, praktyczne wskazówki – prezentacja. Narzędzia do diagnozy preferowanego stylu uczenia się –

		IV-VIII szkoły podstawowej.			„Test badający styl uczenia się, przeznaczony dla uczniów klas IV-VIII szkoły podstawowej” www.ore.edu.pl , www.pearson.pl/nextme/Test-na-style-uczenia-sie
10.	„I kudłate i łaciate, pręgowane i skrzydlate...” – zwierzyńiec.	• Ulubione książki o zwierzętach. • Opieka nad zwierzętami. Odpowiedzialność. • Uwrażliwienie na los zwierząt. • Twórczość własna ucznia – gatunki literackie.	• Krzyżówka. • Gra planszowa. • Portret mojego pupila – rysunek. • Wiersz lub opowiadanie, piosenka – „Mój wymarzony lub realny zwierzak” – metody aktywne: storytelling, booktalking, kamishibai. • Prezentacja.	45 min. 45 min. 45 min. 45 min.	Piosenki o zwierzętach. Wierszyki, cytaty z książek. Książki o zwierzętach – literatura piękna i popularnonaukowa. Gatunki literackie – prezentacja. Aplikacja Pinterest. Agnieszka Graczyk : Kicia Kocia w Afryce. Biblioteka w Szkole nr 11/2019 s. 20 - 21. Projektowanie gier planszowych : Biblioteka w Szkole nr 3/2019 s. 19 – 20.
11.	„Papierowy świat”.	• Święta i rocznice okolicznościowe. • Rozwijanie poprzez twórczość plastyczną kreatywności, wyobraźni, estetyki i wyczucia kolorystycznego.	• Spontaniczne wykonanie prac plastycznych w bibliotece – wybrane święta i rocznice okolicznościowe. Praca indywidualna. • Tworzenie plakatu na dany temat– praca zbiorowa.	45 min.	Stolik z arkuszem brystolu, kredkami i hasłem, które patronuje danemu plakatowi np. dorysuj prezent – Mikołajki... Anna Bielecka – Sternik : Pierzasta wiosna z papieru. Elżbieta Kasprzyszak : Emocje po prostu są. Biblioteka w Szkole nr 3/2019 s. 19 – 21.
12.	Dobre rady na nudę.	• Jak kreatywnie spędzać wolny czas? – umiejętność planowania wolnego czasu.	• Jak kreatywnie i efektywnie spędzać wolny czas? – plakat lub prezentacja	45 min.	Zabawa: dokończ zdanie – W wolnym czasie... Rozpoznawanie własnych

		• Rozpoznawanie własnych predyspozycji i zainteresowań. • Świadome i odpowiedzialne wybory.	multimedialna – praca w grupach. • Przedstawienie prac. • Stworzenie bazy linków informujących jak ciekawie i efektywnie spędzać wolny czas w grupie rówieśniczej.	45 min. 45 min.	predyspozycji i zainteresowań – test. Dobre rady na nudę – przykłady spędzania wolnego czasu. Aplikacja Pinterest.
13.	Wybieraj świadomie.	• Recenzja utworu literackiego. • Prezentacja różnorodnych treści – wyposażenie uczniów w kompetencje potrzebne do odpowiedzialnego i krytycznego odbioru informacji pochodzących z różnych źródeł. • Argumentacja wyborów.	• Wyszukanie wartościowych treści z różnych źródeł, w tym informacji z Internetu na określony temat – selekcja treści, cytaty – plakat, praca w grupie. • Argumentacja wyborów.	45 min.	Literatura piękna /kanon/ i popularnonaukowa oraz przykłady treści z różnych źródeł – rzetelna i bezwartościowa informacja. Agata Sierota : Pokaż mi swoją książkę. Biblioteka w Szkole nr 12/2019 s. 24 – 26.

VII. Ewaluacja

Ewaluacja jest podstawą rozwoju każdego nauczyciela oraz kluczowym elementem w planowaniu podejmowanych działań na rzecz rozwoju ucznia, szkoły oraz własnego warsztatu pracy.

Aby ocenić skuteczność zaplanowanych i zrealizowanych działań systematycznie i celowo prowadzona będzie ewaluacja wdrażanego programu.

Ewaluacja będzie dotyczyć:

- Realizacji celów (w rozumieniu konstruktora programu).
- Spójności treści.
- Atmosfery na zajęciach.
- Efektywności nauczania.

Przeprowadzona zostanie za pomocą wybranych narzędzi np. ankiet, informacji zwrotnej - zdań niedokończonych, graffiti, tarczy strzeleckiej, kosza i walizeczki oraz metod jakościowych - obserwacja, rozmowa, pytania, wywiad.

Wynikające z niej wnioski wpłyną na modyfikację programu, realizację programu w przyszłości, doskonalenie warsztatu pracy nauczyciela bibliotekarza, a także na podwyższenie jakości pracy szkoły.

VIII. Źródła/ literatura/ bibliografia

1. Maria Molicka : Bajki terapeutyczne, Cz.1, 2. Poznań 2003
2. Bajkoterapia czyli bajki – pomagajki dla małych i dużych. Warszawa 2015
3. Moc jest w nas : bajki terapeutyczne dla dzieci i ich rodziców.
Red. K. Zdanowicz – Kucharczyk. Kraków 2016
4. Maciejka Mazan : Bajki terapeutyczne. Warszawa 2017
5. Stuart Shanker, Teresa Barker : Self – Reg. Warszawa 2016
6. Juliusz Wasilewski : Komiks nieoceniony sprzymierzeniec. Biblioteka w Szkole nr 1/2020 s. 2.
7. Edyta Bystroń : Jak prowadzić warsztaty komiksowe? : poradnik. Biblioteka w Szkole nr 1/2020 s. 3-7.
8. Agnieszka Łaszczych : Stop hejtowi. Biblioteka w Szkole nr 1/2019 s. 36-39.
9. Elżbieta Kasprzyszak : Emocje po prostu są. Biblioteka w Szkole nr 10/2019 s. 11-15.
10. Elżbieta Kasprzyszak : Jak osiągnąć radość życia? Biblioteka w Szkole nr 4/2019 s. 28-29.
11. Agata Sierota : Pokaż mi swoją książkę. Biblioteka w Szkole nr 12/2019 s. 24-26.
12. Monika Kulka : Zabawy wychowujące ku wartościom – miłość przyjaźń.
Biblioteka w Szkole nr 1/2019 s. 16-17.
13. Zabawy wychowujące ku wartościom – miłość przyjaźń. Świetlica w Szkole nr 5/2019 s. 24-25.
14. Agnieszka Graczyk : Kicia Kocia w Afryce. Biblioteka w Szkole nr 11/2019 s. 20-21.
15. Katarzyna Szewczyk : Co oni czują. Biblioteka w Szkole nr 1/2020 s. 28-29.
16. Projektowanie gier planszowych : Biblioteka w Szkole nr 3/2019 s. 19-20.
17. Joanna Chmielewska : Karmelka. Szklarska Poręba 2017
18. Joanna Chmielewska : Czarodziejka. Wyd. 3. Szklarska Poręba 2017
19. Petra Stamer – Brandt : Nowe gry i zabawy rozładowujące złość. Kielce 2013
20. Andrea Erkert : Nowe gry i zabawy pobudzające wszystkie zmysły. Kielce 2013
21. Brigitte Wilmes – Mielenhausen : Nowe gry i zabawy ćwiczące odwagę. Kielce 2013

22. Agnieszka Kozdroń : Wychowanie przez zabawę : projekty i gry w kształtowaniu kompetencji u dzieci i młodzieży. Warszawa 2015
23. Agnieszka Kozdroń : Scenariusze zajęć i zabaw dla wychowawców, pedagogów, animatorów kultury i rodziców. Warszawa 2014
24. Rosemarie Portmann : Gry i zabawy przeciwko agresji. Kielce 1999
25. Hanna Olechnowicz : Dobre chwile z naszym dzieckiem : zabawy sprzyjające rozwojowi charakteru. Warszawa 2015
26. Klaus Vopel : Gry i zabawy interakcyjne dla dzieci i młodzieży. Cz.1, 2,3, 4. Kielce 2009
27. Aktywność ruchowa dzieci i młodzieży. Red. Renata Brzezińska. Wrocław 2007
28. Justyna Świąćicka : Ja i grupa : trening dla uczniów. Wyd. 2. Warszawa 2010
29. Grupa bawi się i pracuje : zbiór grupowych gier i ćwiczeń psychologicznych. Red. Olga Tokarczuk. Wałbrzych 1994
30. Huw Davies : Najpiękniejsze zabawy sprzed lat dla dzieci. Kielce 2011